

PERANCANGAN INTERIOR
PERPUSTAKAAN UMUM KABUPATEN GARUT
DENGAN PENERAPAN KONSEP *HYBRID LIBRARY*



PERANCANGAN

Oleh :

Yasril Nu'man Fauzi

NIM: 1812162023

PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR
JURUSAN DESAIN
FAKULTAS SENI RUPA
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2024

ABSTRAK

Perpustakaan Umum Kabupaten Garut merupakan pusat kegiatan literasi masyarakat Garut terutama untuk siswa sekolah dan perguruan tinggi yang tersebar di sekitaran zonasi perpustakaan. Perancangan perpustakaan ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca khususnya Generasi Z dan Alpha sebagai upaya mewujudkan visi Indonesia Emas 2045. Mengangkat konsep *Hybrid Library* dengan tema “ The shape of Garut” dan gaya desain *Post-modern* yang dengan pendekatan *Human-Centered Design* dalam menentukan program ruang dan karakter pengguna. Metode desain pada perancangan ini menggunakan metode yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer, yang berkaitan dengan metode pengumpulan data dan permasalahan, tahapannya antara lain *commit, state, collect, analyze*. Lalu tahap mengembangkan ide desain sebagai jawaban permasalahan desain, tahapannya antara lain, *ideate, choose, implement*. Kemudian tahapan terakhir adalah evaluasi, untuk peninjauan kembali hasil desain. Hasil perancangan menunjukkan bahwa perancangan perpustakaan dengan konsep *hybrid library* menghasilkan ruang yang interaktif antara pengguna ruang dan perpustakaan itu sendiri melalui media fisik dan digital. Serta perwujudan perpustakaan tidak lagi hanya menjadi tempat untuk kegiatan membaca dan penyimpanan buku fisik tapi juga sebagai wadah untuk kegiatan literasi digital seperti pengolahan informasi digital, penguasaan teknologi, pengembangan minat dan bakat serta ekspresi diri. Selain itu kegiatan diskusi literasi dapat terjadi secara lintas media melalui fasilitas yang disediakan oleh perpustakaan selayaknya generasi z dan alpha berinteraksi dengan internet dan media sosial. Manfaat yang diharapkan dari perancangan ini adalah dapat menjadi sebuah ide dan gagasan bagi mahasiswa dan pekerja di bidang desain interior serta menjadi pembahasan untuk pemecahan masalah serupa kedepanya.

Kata Kunci : *Hybrid Library*, Generasi Z, Generasi Alpha, Indonesia Emas.

ABSTRACT

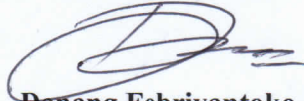
The Garut District Public Library serves as the center of literacy activities for the Garut community, particularly for school and university students in the vicinity of the library's zoning area. The design of this library aims to enhance the reading interest, especially among Generation Z and Alpha, as an effort to realize the vision of Indonesia Emas 2045. It adopts the concept of a Hybrid Library with the theme “The Shape of Garut” and a Post-modern design style, utilizing a Human-centered design approach in determining the space program and user characteristics. The design method used in this project is the one proposed by Rosemary Kilmer, which involves data collection and problem identification stages, including commit, state, collect, and analyze. Then, the idea development phase to address the design problems, which includes ideate, choose, and implement. The final phase is evaluation, which involves reviewing the design results. The design results indicate that implementing the hybrid library concept creates an interactive space between the users and the library itself through both physical and digital media. Moreover, the library is no longer just a place for reading and storing physical books but also serves as a venue for digital literacy activities such as digital information processing, technology mastery, talent and interest development, and self-expression. Additionally, literacy discussions can occur across media through the facilities provided by the library, akin to how Generation Z and Alpha interact with the internet and social media. The expected benefits of this design are to provide ideas and concepts for students and professionals in the field of interior design and to serve as a discussion point for solving similar problems in the future.

Keywords: *Hybrid Library, Generation Z, Generation Alpha, Indonesia Emas.*

Tugas Akhir Perancangan yang berjudul :

PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM KABUPATEN GARUT DENGAN PENERAPAN KONSEP *HYBRID LIBRARY* diajukan oleh Yasril Nu'man Fauzi, NIM 1812162023, Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi : 90221). telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 4 Juni 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

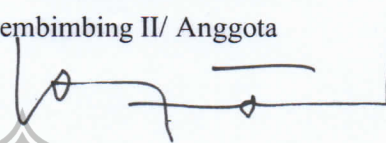
Pembimbing I/ Anggota



Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds.

NIP 198702092015041001

Pembimbing II/ Anggota



Drs. Ismael Setiawan, M.M.

NIP 196205281994031001

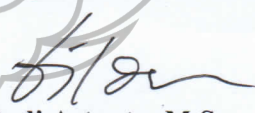
Cognate / Penguji Ahli



Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds.

NIP 198709282019032017

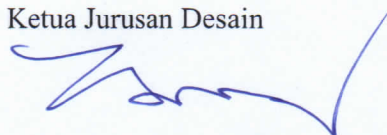
Ketua Program Studi Desain Interior



Setya Budi Astanto, M.Sn.

NIP 19730129 200501 1 001/NIDN. 0029017304

Ketua Jurusan Desain



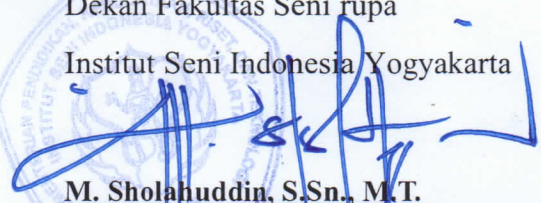
Martino Dwi Nugroho, S.Sn., M.A.

NIP 19770315 200212 1 005 / NIDN. 0015037702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni rupa

Institut Seni Indonesia Yogyakarta



M. Sholahuddin, S.Sn., M.T.

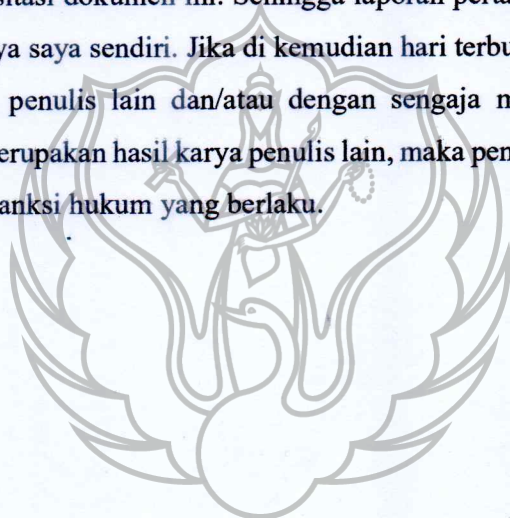
NIP 19701019 199903 1 001 / NIDN. 0019107005

Surat Pernyataan Keaslian

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yasril Nu'man Fauzi
NIM : 1812162023
Tahun Lulus : 2024
Program Studi : Desain Interior
Jurusan : Desain
Fakultas : Seni Rupa

Menyatakan bahwa dalam laporan pertanggungjawaban ilmiah ini yang diajukan untuk memperoleh gelar akademik dari ISI Yogyakarta, tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dokumen ini. Sehingga laporan pertanggungjawaban ilmiah adalah benar karya saya sendiri. Jika di kemudian hari terbukti merupakan plagiasi dari hasil karya penulis lain dan/atau dengan sengaja mengajukan karya atau pendapat yang merupakan hasil karya penulis lain, maka penulis bersedia menerima sanksi dan/atau sanksi hukum yang berlaku.



Yogyakarta, 12 JUNI 2024



Yasril Nu'man Fauzi
NIM. 1812162023

KATA PENGANTAR

Puji Syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas Rahmat dan Karunia Nya, Sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Perancangan interior ini dengan judul Tugas Akhir Perancangan “PERANCANGAN INTERIOR PERPUSTAKAAN UMUM KABUPATEN GARUT DENGAN PENERAPAN KONSEP *HYBRID LIBRARY*” yang merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar kesarjanaan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Harapan penulis semoga Tugas Akhir Perancangan ini dapat membantu menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman bagi pembaca.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir ini tidak lepas dari dorongan, bimbingan, dan bantuan berbagai pihak, sehingga pada kesempatan kali ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT, atas segala karunia, Rahmat, kemudahan, dan kesehatan serta kasih sayang.
2. Kedua orang tua saya, Ibu Nunung Nurjanah dan Bapak Budi Herliman yang selalu memberikan Doa, dukungan dan nasihat serta kedua adik saya yang selalu memberikan motivasi yang mengiringi selama masa perkuliahan.
3. Yth. Bapak Danang Febriyantoko, S.Sn., M.Ds. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan banyak masukan, saran, pencerahan dan semangat dalam menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini.
4. Yth. Bapak Drs. Ismael Setiawan, M.M. selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan, saran, pencerahan dan nasihat dalam menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini.
5. Yth. Ibu Riza Septriani Dewi, S.Ds., M.Ds. selaku dosen penguji yang telah memberikan kritik dan saran dan masukan dalam penyempurnaan penulisan Tugas Akhir Perancangan ini.
6. Yth. Seluruh Dosen dan Staff Program Studi Desain Interior yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat berharga dan bermanfaat selama masa perkuliahan.
7. Teman-teman Angkatan Poros 18 antara lain, Eureka, Sulthan, Gerardo, Raihan, Yusuf, Aga, Salam, Fauzan, Habib, Hendra, Sadewa, Rimaya, Adhika, Rani,

Vena, Ridho, Isa, Panji, Ermin, Frieren, serta teman-teman lain yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, yang telah membantu, menami dan menghibur dalam proses penyelesaian tugas akhir ini.

8. Teman-teman satu kontrakan antara lain, Arfan, Zaidan, Jafar yang menemani dan memberi dukungan serta motivasi selama mengerjakan Tugas Akhir Perancangan ini.
9. Mas Adrian dan Mas Nanda yang memberikan dukungan berupa pengetahuan, kritik dan saran selama proses Tugas Akhir Perancangan ini.
10. Pihak pengelola Perpustakaan Umum Kabupaten Garut yang telah memberi izin untuk survey dan juga bersedia berbagi data yang diperlukan untuk perancangan Tugas Akhir Perancangan ini.
11. Serta semua pihak yang turut membantu dan memberikan dukungan saat proses penyusunan Tugas Akhir Perancangan ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Akhir kata, dengan penuh kerendahan hati. Penulis menyadari penyusunan Tugas Akhir Karya Perancangan ini masih banyak terdapat kekurangan. Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dan semoga Tugas Akhir Karya Perancangan ini dapat bermanfaat bagi pihak yang memerlukannya.

Yogyakarta, 2024, 14 JUNI - 2024



Yasril Nu'man Fauzi

NIM 1812162023

DAFTAR ISI

ABSTRAK	I
ABSTRACT	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VII
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XIII
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Proses dan Metode Desain	5
1. Proses Desain	5
2. Metode desain	6
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
A. Tinjauan Pustaka umum	8
1. Definisi Perpustakaan.....	8
2. Tugas dan Fungsi Perpustakaan	9
3. Jenis Perpustakaan	10
4. Perpustakaan Umum	11
5. Undang-Undang tentang Perpustakaan Umum Daerah	13
B. Tinjauan Pustaka Khusus	14
1. <i>Hybrid Library</i>	14
2. Indonesia Emas	15

3.	Generasi Z & Alpha	17
4.	<i>Human-Centered Design</i>	18
5.	Implementasi <i>Human-Centered Design</i>	19
C.	Tujuan Desain	22
D.	Sasaran Desain	22
E.	Data	22
6.	Deskripsi umum proyek	22
7.	Data Non-Fisik	25
8.	Data Fisik	25
BAB III	42
PERNYATAAN MASALAH & IDEASI	42
A.	Pernyataan Masalah	42
B.	Ideasi	43
1.	<i>Mind map</i>	43
2.	Stilasi bentuk	44
3.	Sketsa Ide	45
4.	Konsep	46
C.	Permasalahan ruang & ide Solusi	55
BAB IV	58
PENGEMBANGAN DESAIN	58
A.	Alternatif desain (<i>Schematic Design</i>)	58
1.	Diagram <i>bubble</i> & diagram matriks	58
2.	Material dan Warna	60
B.	Alternatif <i>Zoning</i> dan <i>Layout</i>	62
1.	Lantai 1	62

2.	Lantai 2.....	63
3.	Lantai 3.....	64
4.	Alternatif <i>Layout</i>	65
C.	Pembentuk ruang.....	68
1.	Rencana lantai	68
2.	Rencana Dinding.....	69
3.	Rencana Plafon.....	71
D.	Pengisi ruang	74
1.	<i>Furniture & Equipment</i> fabrikasi.....	74
2.	<i>Furniture</i> custom.....	76
3.	Tata kondisi ruang	88
E.	Evaluasi Hasil Desain.....	94
F.	Hasil Desain	95
1.	Perspektif Sketsa Manual.....	95
2.	<i>Mockup</i> Perspektif Render 3D	97
BAB V		104
PENUTUP		104
A.	KESIMPULAN	104
B.	SARAN	105
DAFTAR PUSTAKA		107
LAMPIRAN		109

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Proses desain	5
Gambar 2. 1 <i>Journey map</i>	20
Gambar 2. 2 <i>Relational map</i>	20
Gambar 2. 3 2x2	21
Gambar 2. 4 Logo Perpustakaan Umum Kabupaten Garut	23
Gambar 2. 5 Struktur organisasi Dispusip Kabupaten Garut	24
Gambar 2. 6 Lokasi eksisting Perpustakaan Umum Kabupaten Garut	26
Gambar 2. 7 Denah eksisting lantai 1	27
Gambar 2. 8 Denah eksisting lantai 2	27
Gambar 2. 9 Denah eksisting lantai 3	28
Gambar 2. 10 <i>Zoning</i> eksisting lantai 1	28
Gambar 2. 11 <i>Zoning</i> eksisting lantai 2	29
Gambar 2. 12 <i>Zoning</i> eksisting lantai 3	29
Gambar 2. 13 Antropometri meja diskusi kapasitas maksimal 4 orang	31
Gambar 2. 14 Antropometri meja diskusi kapasitas maksimal 8 orang	32
Gambar 2. 15 Antropometri area sirkulasi	33
Gambar 2. 16 Antropometri Rak buku	33
Gambar 2. 17 Elemen pembentuk ruang eksisting	34
Gambar 2. 18 Lantai & plafon ramp	34
Gambar 2. 19 <i>Void</i>	35
Gambar 2. 20 Tangga spiral	35
Gambar 2. 21 Meja resepsionis	36
Gambar 2. 22 Rak buku	36
Gambar 2. 23 Sofa	37
Gambar 2. 24 Meja baca	37
Gambar 2. 25 Meja <i>e-catalog</i>	38
Gambar 2. 26 <i>Playground</i>	38
Gambar 2. 27 Rak buku koleksi referensi	38
Gambar 2. 28 Pencahayaan alami utama	39

Gambar 3. 1 <i>Mind map</i> ide.....	43
Gambar 3. 2 Sketsa stilasi bentuk angklung badeng.....	44
Gambar 3. 3 Sketsa ide awal.....	45
Gambar 3. 4 Sketsa ide <i>furniture</i>	45
Gambar 3. 5 <i>Mind map</i> konsep secara garis besar	46
Gambar 3. 6 <i>Mind map</i> konsep program ruang.....	47
Gambar 3. 7 <i>Mind map</i> tema desain.....	53
Gambar 3. 8 <i>Mind map</i> gaya desain.....	53
Gambar 3. 9 Ilustrasi dodol Garut.....	54
Gambar 4. 1 Diagram matriks.....	58
Gambar 4. 2 Diagram <i>bubble</i> lantai 1.....	59
Gambar 4. 3 Diagram <i>bubble</i> lantai 2.....	59
Gambar 4. 4 Diagram <i>bubble</i> lantai 3.....	60
Gambar 4. 5 Skema material.....	61
Gambar 4. 6 Alternatif 1 <i>zoning</i> lantai 1.....	62
Gambar 4. 7 Alternatif 2 <i>zoning</i> lantai 1.....	62
Gambar 4. 8 Alternatif 1 <i>zoning</i> lantai 2.....	63
Gambar 4. 9 Alternatif 2 <i>zoning</i> lantai 2.....	63
Gambar 4. 10 Alternatif 1 <i>zoning</i> lantai 3.....	64
Gambar 4. 11 Alternatif 2 <i>zoning</i> lantai 3.....	64
Gambar 4. 12 Alternatif 1 <i>layout</i> lantai 1.....	65
Gambar 4. 13 Alternatif 2 <i>layout</i> lantai 1.....	65
Gambar 4. 14 Alternatif 1 <i>layout</i> lantai 2.....	66
Gambar 4. 15 Alternatif 2 <i>layout</i> lantai 1.....	66
Gambar 4. 16 Alternatif 1 <i>layout</i> lantai 3.....	67
Gambar 4. 17 Alternatif 2 <i>layout</i> lantai 3.....	67
Gambar 4. 18 Rencana lantai, Lantai 1.....	68
Gambar 4. 19 Rencana lantai, Lantai 2.....	68
Gambar 4. 20 Rencana lantai, Lantai 3.....	69
Gambar 4. 21 Rencana dinding lantai 1.....	69
Gambar 4. 22 Rencana dinding lantai 2.....	70

Gambar 4. 23 Rencana dinding lantai 3	70
Gambar 4. 24 Rencana plafon lantai 1	71
Gambar 4. 25 Rencana plafon lantai 2	72
Gambar 4. 26 Rencana plafon lantai 3	73
Gambar 4. 27 Ilustrasi roster.....	92
Gambar 4. 28 Ilustrasi kipas	93
Gambar 4. 29 Perspektif sketsa manual area baca umum.....	95
Gambar 4. 30 Perspektif manual lobi & resepsionis.....	95
Gambar 4. 31 Perspektif manual area komputer & resepsionis	96
Gambar 4. 32 Perspektif manual ruang anak	96
Gambar 4. 33 Render 3d ruang anak.....	97
Gambar 4. 34 Render 3d lobi & resepsionis	97
Gambar 4. 35 Render 3d area pameran karya digital.....	97
Gambar 4. 36 Render 3d area baca umum koleksi fiksi	98
Gambar 4. 37 Render 3d area baca umum.....	98
Gambar 4. 38 Render 3d area <i>print</i>	98
Gambar 4. 39 Render 3d ruang referensi	99
Gambar 4. 40 Render 3d area ramp lantai 1.....	99
Gambar 4. 41 Render 3d area <i>disability digital corner</i>	99
Gambar 4. 42 Render 3d area baca digital.....	100
Gambar 4. 43 Render 3d area ramp lantai 2.....	100
Gambar 4. 44 Render 3d area diskusi	100
Gambar 4. 45 Render 3d <i>co-working area</i>	101
Gambar 4. 46 Render 3d detail elemen estetis.....	101
Gambar 4. 47 Render 3d area kreatif & resepsionis	101
Gambar 4. 48 Render 3d area pameran karya.....	102
Gambar 4. 49 Render 3d <i>break area</i>	102
Gambar 4. 50 Render 3d area komputer umum	102
Gambar 4. 51 Render 3d studio rekam.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Daftar Kebutuhan Ruang.....	40
Tabel 2. 2 Kriteria desain	41
Tabel 3. 1 Pernyataan masalah & solusi desain	55
Tabel 4. 1 <i>Furniture</i> fabrikasi	74
Tabel 4. 2 <i>Custom furniture</i> ruang anak.....	76
Tabel 4. 3 <i>Custom furniture</i> lobi & resepsionis	78
Tabel 4. 4 <i>Custom furniture</i> area baca umum	79
Tabel 4. 5 <i>Custom furniture</i> area baca digital	82
Tabel 4. 6 <i>Custom furniture</i> area diskusi.....	83
Tabel 4. 7 <i>Custom furniture</i> area <i>co-working</i>	84
Tabel 4. 8 <i>Custom furniture</i> area computer.....	86
Tabel 4. 9 Jenis dan spesifikasi lampu	88
Tabel 4. 10 Perhitungan kebutuhan titik lampu	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang semakin pesat menuntut sebuah negara untuk beradaptasi dengan perkembangan yang ada. Maka dari itu kualitas sumber daya manusia menjadi salah satu peranan penting yang dapat menunjang dalam memajukan dan menjamin eksistensi suatu negara agar bisa bersaing di kancah global. Indonesia tentunya harus memiliki sumber daya manusia yang kompeten untuk dapat bersaing di era sekarang ini. Jumlah usia produktif di Indonesia berdasarkan proyeksi penduduk hasil SUPAS 2015 diprediksi akan mencapai 207,9 juta jiwa. (BPS, 2020). Melimpahnya SDM pada usia produktif ini hendaknya dimanfaatkan dengan peningkatan kualitas, baik kualitas pendidikan maupun keterampilan, selain itu dalam bonus demografi, Indonesia perlu mempersiapkan para generasi muda guna terwujudnya Indonesia Emas 2045. (Iskandar, 2020).

Indonesia Emas 2045 merupakan rangkaian visi dalam Rencana Jangka Panjang Nasional (RPJN) yang disusun oleh Kementerian PPN/Bappenas. Joko Widodo dalam pidato peresmian Indonesia Emas 2045 menyampaikan bahwa, bonus demografi ini bisa menjadi peluang maupun bencana bagi Indonesia jika tidak bisa mengelolanya. (Bappenas RI, 2023) Generasi muda khususnya yang akan mencapai usia produktif di 2045 kemudian memegang peran penting bagi tercapainya visi Indonesia Emas 2045. MENKO PMK, Muhadjir Effendy mengatakan, generasi muda saat ini adalah sumber daya manusia Indonesia yang akan membawa dan menentukan kemajuan Indonesia di masa depan. (Novrizaldi, 2022).

Proses mencapai visi tersebut generasi muda sekarang tentunya perlu dipersiapkan agar menjadi individu yang berkualitas. Hal ini dapat dicapai tentunya melalui bidang pendidikan formal maupun non-formal. Proses pendidikan tersebut tentunya diperlukan adanya minat dan kemampuan membaca agar dapat menyerap ilmu pengetahuan dengan baik. Masalahnya,

Indonesia sekarang ini masih berada pada tingkat minat baca yang relatif rendah. Berdasarkan data UNESCO, Indonesia berada pada peringkat kedua dari bawah tentang literasi dunia. Minat baca masyarakat Indonesia hanya 0,001%, yang artinya minat baca masyarakat Indonesia sangat rendah. (Devega, 2017). Sedangkan pada data lain, indeks literasi pelajar Indonesia berdasarkan riset *Program for International Student Assessment (PISA)* tentang *comparing countries and economies performance in reading* yang dilaksanakan tahun 2018, Indonesia berada pada urutan ke 74 dari 79 negara peserta. (PISA, 2018). Berdasarkan data tersebut, maka perlu adanya perhatian lebih untuk meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia khususnya generasi muda agar bisa menjamin visi Indonesia Emas 2045.

Perpustakaan sejatinya merupakan *front line* bagi penyediaan ilmu pengetahuan dan layanan informasi bagi masyarakat melalui buku. Namun Saat ini, pengembangan perpustakaan umum di Indonesia masih dihadapi oleh berbagai kendala, dengan salah satu yang paling umum adalah minimnya jumlah pengunjung yang aktif menggunakan fasilitas perpustakaan.. Kurangnya daya kunjung perpustakaan di Indonesia secara umum berkaitan dengan masalah aksesibilitas, citra perpustakaan, kelengkapan koleksi, sistem pelayanan, lingkungan, kurang adaptif dengan kemajuan teknologi digital, sampai fasilitas fisik baik dari segi arsitektur maupun desain interior

Budaya membaca masyarakat Indonesia khususnya generasi muda saat ini sangat penting untuk ditumbuhkan demi menjamin tercapainya visi Indonesia Emas 2045. Karenanya perpustakaan harus bisa menyesuaikan dengan kebutuhan generasi sekarang ini. Tantangan terbesarnya adalah menarik lebih banyak remaja dan anak muda ke perpustakaan. Menurut (Anandavisam & Cheong, 2008), Perpustakaan harus terkesan "*cool*" and *cozy* sehingga anak muda dapat menjadikan perpustakaan sebagai opsi tempat untuk bertemu dan berkumpul bersama. Generasi mudah lebih menyukai *work space* yang nyaman dan lebih bebas untuk bergerak dan menjelajahi ruangan, perlu adanya tempat untuk menggunakan laptop dan variasi zona untuk bekerja. Banyak anak muda yang lebih suka bekerja di tempat kerja terbuka bersama dengan orang lain,

namun ada juga yang lebih senang bekerja di ruangan yang tenang. Ada juga kebutuhan besar akan ruang sunyi di perpustakaan. (Juhņeviĉa & Ūdre, 2010)

Menurut (Bitner, 1990), Beberapa aspek terpenting untuk mendesain perpustakaan yaitu bangunan harus menarik dan estetis, secara interior harus fungsional dan memanfaatkan teknologi terkini untuk pelayanan ke masyarakat, Lingkungan fisik mencakup elemen arsitektur seperti, *Layout, Furniture, Equipment* serta elemen sensorik visual seperti warna, tekstur, dan pencahayaan. (Sufar, Thalib, & Hambali, 2012).

Selain mempersiapkan generasi muda, Masyarakat secara umum juga harus merubah budaya membaca yang masih rendah ini agar cita-cita Indonesia Emas 2045 berjalan beriringan dengan perubahan Masyarakat ke arah yang lebih baik. Perpustakaan yang diperuntukan bagi Masyarakat disebut umum perpustakaan umum. Perpustakaan umum di Indonesia tersebar di banyak daerah di Indonesia. Perpustakaan umum biasanya dikelola oleh pemerintah daerah Provinsi Kabupaten/Kota untuk memfasilitasi dan mencerdaskan kehidupan masyarakat di wilayahnya salah satu contohnya berada di Perpustakaan Umum Kabupaten Garut.

Perpustakaan Umum Kabupaten Garut ini merupakan perpustakaan yang berada di bawah tanggung jawab Dinas Perpustakaan dan Arsip (DISPUSIP) Kabupaten Garut. Kendala yang dialami perpustakaan ini secara umum sama seperti kendala perpustakaan pada umumnya. Hanya saja kendala yang sedikit berbeda adalah kebutuhan penyediaan ruang dalam mendukung program dan kegiatan khusus yang direncanakan oleh Perpustakaan Umum Kabupaten Garut seperti salah satunya ruang untuk keperluan podcast dan produksi konten digital sebagai medium promosi.

Desain interior perpustakaan dapat dikatakan baik apabila dapat memenuhi kriteria yang disebutkan dalam beberapa sumber literatur diatas. Berdasarkan pemaparan tersebut, Perpustakaan umum Kabupaten Garut masih memiliki beberapa masalah terkait desain interior. Penulis melalui analisis di lapangan menemukan beberapa kondisi yang perlu adanya peningkatan, diantaranya sirkulasi dan pemanfaatan ruang yang terlalu kaku, penempatan koleksi Pustaka

pada ramp yang miring membuat rak koleksi tidak ergonomis, kurangnya informasi tentang lokasi ruang dan koleksi pustaka, area baca dan diskusi kurang variatif, kurangnya perhatian keamanan pada akses tangga putar, fasilitas dan pelayanan masih minim integrasi dengan teknologi terkini, serta citra perpustakaan yang terkesan kaku dan monoton secara estetika ruang.

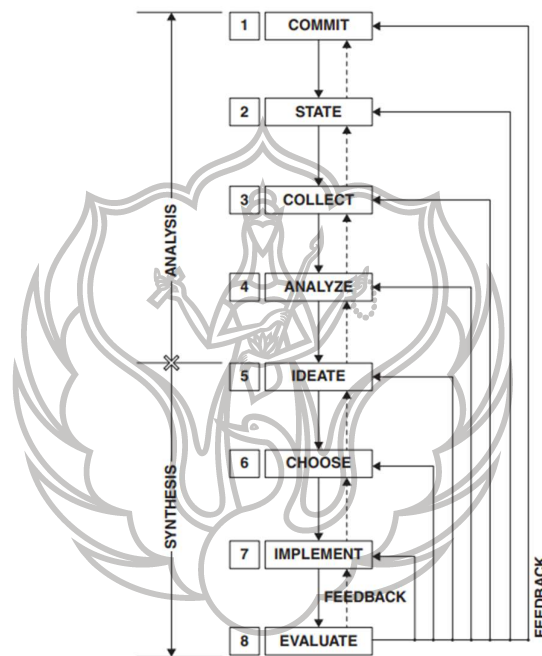
Melihat fenomena dan kendala yang ada penulis kemudian tertarik dalam upaya menyelesaikan masalah yang terjadi melalui gagasan dan ide perancangan ulang interior. Perancangan ulang ini akan berfokus pada pengolahan ide Perpustakaan Umum Kabupaten Garut. Perancangan ini diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah dalam rangka meningkatkan fasilitas, pelayanan, minat baca dan kunjungan di Perpustakaan Kabupaten Garut.



B. Proses dan Metode Desain

1. Proses Desain

Proses Desain digunakan untuk mendesain interior Perpustakaan Umum Kabupaten Garut mengadopsi proses desain yang dikemukakan oleh Rosemary Kilmer dalam bukunya berjudul *Designing Interiors: Second Edition*. (Kilmer, 2004) membagi tahap desain menjadi 2 proses, yaitu tahap Analysis dan Synthesis. Berikut adalah bagan/diagram pola pikir dalam merancang menurut Rosemary Kilmer:



Gambar 1. 1 Proses desain

(Sumber : Kilmer, 2004)

Dalam implementasinya, tahap analisis sering kali dianggap sebagai tahap pemrograman, sementara sintesis dianggap sebagai tahap perancangan. Tahap pemrograman melibatkan proses di mana perancang menganalisis dengan mengumpulkan data fisik dan non-fisik, serta merujuk pada literatur untuk mengetahui standar desain yang berlaku. Dari tahap pemrograman ini, perancang harus mengolah data yang telah terkumpul dan memprosesnya sesuai dengan literatur sampai menemukan permasalahan desain yang harus dipecahkan. Tahap selanjutnya adalah perancangan, di

mana perancang mengusulkan beberapa ide dan gagasan alternatif desain untuk memecahkan permasalahan. Alternatif-alternatif ini kemudian dipilih dan dikembangkan ke tahap selanjutnya yaitu mewujudkan desain.

2. Metode desain

a. Metode pengumpulan Data

Menurut (Kilmer, 2004), Tahap pengumpulan data dan penelusuran masalah diklasifikasikan dalam tahap *Analysis* yang memiliki rangkaian tahapan sebagai berikut :

1) *Commit*

Berkomitmen untuk menyelesaikan permasalahan, mengusulkan solusi melalui proposal desain dalam proyek perancangan ulang Perpustakaan Umum Daerah Kabupaten Garut. Perancangan ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca masyarakat, khususnya generasi yang akan berperan penting dalam mewujudkan visi Indonesia Emas 2045.

2) *State*

Mengidentifikasi permasalahan, kendala, dan batasan dalam proyek. Pada tahap ini, perancang akan menghasilkan pernyataan masalah dan sasaran desain yang perlu dipecahkan..

3) *Collect*

Mengumpulkan data lapangan berupa data fisik dan non-fisik proyek melalui riset literatur, wawancara, dan survei lokasi untuk memperoleh foto kondisi, melakukan observasi pribadi, serta mengukur objek perancangan.

4) *Analyze*

Mengolah data yang telah diperoleh sebelumnya untuk menentukan konsep desain yang tepat dan memberikan gambaran suasana ruangan yang akan dikembangkan. Selain itu, memahami hubungan antar ruang dengan menggunakan diagram matriks dan diagram *bubble*.

b. Metode Pencarian Ide & Pengembangan Desain

Menurut (Kilmer, 2004), tahap pencarian ide dan pengembangan desain diklasifikasikan dalam tahap *Synthesis* yang memiliki rangkaian tahapan sebagai berikut :

1) Ideate

Merupakan proses tahapan desainer dalam menghasilkan sebanyak mungkin ide atau alternatif untuk mendapatkan jawaban sebaik mungkin. Desainer dapat melakukan ideasi dengan cara pembuatan skematik desain dan juga brainstorming.

2) Choose

Memilih opsi atau alternative terbaik yang telah disesuaikan dengan konsep, penyelesaian masalah dan kriteria-kriteria tertentu

3) Implement

Mengimplementasikan keputusan keputusan desain yang sudah terpilih kedalam bentuk yang lebih jelas dan terukur. Gambar desain tersebut biasanya berupa gambar kerja, *3d modelling* dan gambar presentasi berupa *3d render*.

c. Metode Evaluasi Pemilihan Desain

Tahap ini desainer melakukan evaluasi atau mempertimbangkan kembali kualitas dan kuantitas keputusan desain yang telah dikerjakan sebelumnya sudah sesuai dengan *briefing* klien dan kriteria yang telah ditentukan.